

## 個人種目競技規則

2022年8月世界バドミントン連盟

定義	
プレーヤー	エアバドミントンをプレーするすべての人
マッチ	相対する2つのサイドに於いて、各々1人または2人または3人のプレーヤーで行うエアバドミントンの試合
シングルス	男女別に行われる1対1の試合
ダブルス	男女別に行われる2対2の試合
ミックスダブルス	男女のプレーヤーがペアを組んで行われる2対2の試合
トリプルス	男女別に行われる3対3の試合
デッドゾーン	プレーヤーがシャトルを打つために足を踏み入れてはならないプレーエリアの間のエリア
サービスエリア	サービスマーカーを結ぶ境界線から後方のラインに挟まれたエリア
サービングサイド	サービス権を持つ側
レシーブエリア ／プレーエリア	デッドゾーン、各サイドラインおよびバックバウンダリーラインの間のエリア
レシービングサイド	サービスする側と反対側
ストローク	エアシャトルを打つラケットの動き
ラリー	サービスから始まり、エアシャトルのプレーが終了するまでの1つ以上のストロークの連続。

## プレー形式

### 1. 参加者

#### 1-1. 個人種目

- 1.1.1 ミックスダブルス
- 1.1.2 男子トリプルス
- 1.1.3 女子トリプルス

### 2. 競技方法

#### 2-1. トス

- 2.1.1 各試合の開始前にトスを行い、トスに勝った側が第 2.1.1.1 項または 2.1.1.2 項のいずれかを選択する。
  - 2.1.1.1 最初にサービスまたはレシーブをすること
  - 2.1.1.2 コートのどちらか一方のエンドでプレーを開始する
- 2.1.2 トスに敗れた側が残りの選択肢を選ぶ。

#### 2-2. スコアリングシステム

- 2.2.1 試合は 5 ゲームマッチで構成される
- 2.2.2 試合は、先に 11 点を取った側がそのゲームの勝ちとなる
- 2.2.3 10 オールの同点の場合、先に 2 点リードした方が勝ちとなる
- 2.2.4 12 オールとなった場合、13 点目を取った方が勝ちとなる
- 2.2.5 ゲームに勝ったチームは、次のゲームで最初にサーブを行う

#### 2-3. エンドの変更

- 2.3.1 第1ゲームを終了したとき
- 2.3.2 第2ゲームを終了したとき
- 2.3.3 第3ゲームを終了したとき(第4ゲームを行う場合)
- 2.3.4 第4ゲームを終了したとき(第5ゲームを行う場合)
- 2.3.5 第5ゲームで、どちらかのサイドが最初に 6 点に達したとき
- 2.3.6 各試合の前に、チームは 2 分間のウォーミングアップを行う

## 試合

### 3. プレーの状態

#### 3-1. ポイントの獲得

- 3.1.1 ポイントを獲得する。
  - 3.1.1.1 エアシャトルを相手コートに着地させる
  - 3.1.1.2 相手チームがフォルトをしたとき

#### 3-2. サービス

- 3.2.1 正しいサービスで
  - 3.2.1.1 サーバーはサービングエリア内に立ってなければならない
  - 3.2.1.2 サーバーとレシーバーがそれぞれ態勢を整えた後は、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない
  - 3.2.1.3 サーバーのラケットヘッドの後方への動きの完了した時点が、サービスの始まりを不当に遅らせているかどうかの判断基準となる
  - 3.2.1.4 サービス中にサーバーはサービスマーカーを超えたり、サーブエリアを示す境界線に触れてはならない
  - 3.2.1.5 サービスが提供された後(第 3.2.3 条)、サーバーはサービングエリアの外に出ることができる
  - 3.2.1.6 サーバーとレシーバーの両足の一部は、サービスが開始されてから(第 3.2.2 条) サービスがなされるまで(第 3.2.3 条)、その位置でコート面に接していなければならない
  - 3.2.1.7 サーバーのラケットは、最初にエアシャトルのベースを打つものとする
  - 3.2.1.8 サーバーのラケットで打たれる瞬間に、エアシャトル全体が必ずはネットの高さ(1.45メートル)より下にななければならない
  - 3.2.1.9 サーバーのラケットは、サービスの開始(第 3.2.2 条)からサービスが打たれる(第 3.2.3 条)まで、前方への動きを続けなければならない
  - 3.2.1.10 サーバーがサービスをしようとして、エアシャトルを打ちそこなってはならない
- 3.2.2 それぞれのプレイヤーのサービスの態勢が整った後、サーバーのラケットヘッドの前方へ初めての動きが、サービスの始まりである。
- 3.2.3 サービスは、いったん開始されると(第 3.2.2 条)、エアシャトルがサーバーのラケットで打たれるか、サービスをしようとしてエアシャトルを打ちそこなったときに終了する。
- 3.2.4 サーバーは、レシーバーが位置について体制が整う前にサービスを出してはならない。ただし、サーバーがサービスをし、レシーバーが打ち返そうと試みたときは、態勢が整っていたものとみなす。
- 3.2.5 サービスが始まり終了するまで(第 3.2.2 条、第 3.2.3 条)、プレイヤーは相手側のサーバーまたはレシーバーの視界をさえぎらない限り、それぞれのコート内ならどこの位置にいてもよい。

### 3-3. サービスコートの間違い

- 3.3.1 サービスコートの間違いとは、プレーヤーがサービスまたはレシーブの順番を間違えたとき、また、間違ったサービスコートからサーブをしたり、間違ったコートでレシーブしたとき。
- 3.3.2 サービスコートの間違いが見つかった場合は、エアシャトルがインプレーでない時に、その間違いを訂正し、スコアはそのときのままとする。

### 3-4. サーブ&レシーブのポジション

- 3.4.1 サーバーは、サーブエリア内からサーブを打たなければならない。
- 3.4.2 レシーブ側のプレーヤーは誰でもサーブを返すことができ、レシーブエリア内のどこからでもレシーブすることができる。

### 3-5. プレーの順序とコート上のポジション

- 3.5.1 サービスが打ち返された後のラリーにおいては、サービングサイドのプレーヤーとレシービングサイドのプレーヤーのいずれかが交互に打ち、エアシャトルがインプレーでなくなるまでこれ続ける。このとき、プレーヤーはネットをはさんで自分のサイドのプレーエリア内なら、どの位置からエアシャトルを打ってもよい(第 3.12 条)。トリブルの場合、どちら側のプレーヤーも 2 回連続してリターンを打つことはできない。

### 3-6. スコアリングとサービング

- 3.6.1 サービングサイドがラリー(第 3.1.1 条)に勝ったとき、サービングサイドが 1 点を得る。その後、そのサーバーはサービングエリア内から再度サービスをする。
- 3.6.2 レシービングサイドがラリー(第 3.1.1 条)に勝ったとき、レシービングサイドは 1 点を得る。その後、レシービングサイドが新しいサービングサイドとなる。

### 3-7. ダブルスのサービスの順序

- 3.7.1 いかなるダブルスゲームにおいても、サービス権は次のように連続して移動する。
  - 3.7.1.1 最初のサーバーから
  - 3.7.1.2 レシービングサイドのレシーバーへ
  - 3.7.1.3 最初のサーバーの 2 番目のプレーヤーへ
  - 3.7.1.4 レシービングサイドの 2 番目のプレーヤーへ
  - 3.7.1.5 最初のサーバーへ
- 3.7.2 いかなるプレーヤーも順番を無視してサーブを打ってはならない。

### 3-8. トリブルスのサービスの順序

- 3.8.1 いかなるトリブルゲームにおいても、サービス権は次のように連続して移動する。
  - 3.8.1.1 最初のサーバーから
  - 3.8.1.2 レシービングサイドのプレーヤーへ
  - 3.8.1.3 最初のサーバーの他の 2 人のプレーヤーのいずれかへ
  - 3.8.1.4 レシービングサイドの他の 2 人のプレーヤーのいずれかへ

- 3.8.1.5 最初のサーバーの3人目のプレーヤーへ
- 3.8.1.6 レシービングサイドの3人目のプレーヤーへ
- 3.8.1.7 最初のサーバーへ
- 3.8.2 いかなるプレーヤーも、順番を無視してサーブを打ってはならない。

### 3-9. デッドゾーン

- 3.9.1 プレーヤーはエアシャトルを打つためにデッドゾーンの中に入ってはならない。
- 3.9.2 正当なストロークの後、プレーヤーはデッドゾーンの内側に足を踏み入れたり、着地したりすることができるが、その場合プレーヤーは直ちにプレーエリアに戻らなくてはならない。

### 3-10. フォルト

次の場合は「フォルト」である。

- 3.10.1 サービスが正しくない場合(第 3.2.1 条)
- 3.10.2 インプレーのエアシャトルが
  - 3.10.2.1 ネットに引っかかり、ネットの上に乗ったままになっているとき
  - 3.10.2.2 ネットを越えた後、ネットに引っかかったとき
  - 3.10.2.3 プレーエリアの境界線の外に落ちたとき(境界線上や内ではない)
  - 3.10.2.4 デッドゾーン内に落ちたとき
  - 3.10.2.5 ネットの上を越えなかったとき
  - 3.10.2.6 プレーヤーの身体または着衣に触れたとき
  - 3.10.2.7 コートの外の物や人に触れたとき
  - 3.10.2.8 ラケットに捕らえられ保持されて、振り投げられたとき
  - 3.10.2.9 同じプレーヤーによって2回連続して打たれたとき。ただし、ラケットヘッドとストリングド・エリアで、1回のストロークで連続して打たれるのは「フォルト」ではない
  - 3.10.2.10 プレーヤーとそのパートナーによって連続して打たれたとき
  - 3.10.2.11 プレーヤーのラケットに触れて、相手コートに向かって飛ばなかったとき
  - 3.10.2.12 ネットに引っかかったとき
- 3.10.3 インプレーで、プレーヤーが
  - 3.10.3.1 ラケット、身体または着衣で、ネットまたはその支持物に触れたとき
  - 3.10.3.2 ラケットまたは身体で、ネットの上や下から相手コートに侵入したとき
  - 3.10.3.3 ただし第 3.9.2 条で認められている場合を除く
  - 3.10.3.4 相手を妨害したとき、すなわちデッドゾーンにとどまって相手プレーヤーの正当なストロークを妨げたとき
  - 3.10.3.5 プレーヤーが大声を出したりジェスチャーなどの行為によって、故意に相手の注意をそらしたとき
  - 3.10.3.6 トリプルマッチでプレーヤーが2回連続で打ち返したとき
- 3.10.4 プレーヤーが、第 4.7.1 条に基づく違反行為をはなはだしく行ったり、繰り返したり、それらを継続してやめないとき。

### 3-11. レット

- 3.11.1 「レット」は、プレーを停止させるため、主審またはプレーヤー（主審がいない場合）によってコールされる。
- 3.11.2 次の場合は、「レット」である。
  - 3.11.2.1 レシーバーの態勢が整う前にサーバーがサービスをしたとき(3.2.4 項)
  - 3.11.2.2 サービスのときレシーバーとサーバーの両方がフォルトをしたとき
  - 3.11.2.3 インプレーでエアシャトルが分解し、エアシャトルの台が他の部分と完全に分離したとき
  - 3.11.2.4 コーチによりプレーが中断させられたり、あるいは、相対する再度のプレーヤーが注意をそらされたとき主審が判断したとき
  - 3.11.2.5 線審が判定できなくて、主審も判定できないとき
  - 3.11.2.6 いかなる不測の事態や突発的な事故が起きたとき
- 3.11.3 「レット」となった場合は、その前のサービス以降のプレーは無効とし、レットになる着前のサーバーが再びサービスをする。

### 3-12. エアシャトルがインプレーでない場合

- 3.12.1 次の場合のエアシャトルはインプレーではない。
  - 3.12.1.1 エアシャトルがネットまたはポストに当たり、打った側のコート面に向かって落ち始めたとき
  - 3.12.1.2 エアシャトルがコート面に触れたとき
  - 3.12.1.3 「フォルト」または「レット」となったとき

## 4. プレーの継続、振舞い、罰則

- 4.1 プレーは最初のサービスから試合終了まで継続する。第 4.2 条&第 4.3 条

### 4-2. インターバル

- 4.2.1 第5ゲームのみ、6点になったとき、60秒を超えないインターバルを認める。
- 4.2.2 第1ゲームと第2ゲーム、第2ゲームと第3ゲーム、第3ゲームと第4ゲーム、第4ゲームと第5ゲームの間は120秒を超えないインターバルを認める。

### 4-3. プレーの中断

- 4.3.1 プレーヤーの責任でない状況によって必要とされるならば、主審は必要と思われる間、プレーを中断することができる。
- 4.3.2 特別な状況下では、レフェリー（競技役員長）が主審にプレーを中断するよう指示することがある。
- 4.3.3 天候によりプレーができる状況ではないとき、レフェリーまたはレフェリーと協議した主審はプレーを中断することができる。
- 4.3.4 プレーを中断した場合、そこまでのスコアはそのまま有効となり、プレーが再開するときは、その点数から始める。

### 4-3. プレーの遅延

- 4.4.1 プレーヤーはいかなる場合においても、体力や息切れを回復できるように、または、アドバイスを受けるためにプレーを遅らせてはならない。
- 4.2.2 主審はいかなるプレーの遅延についても、それを判断・処置する唯一の決定者である。

### 4-3. アドバイスとコートを離れることに関して

- 4.5.1 エアシャトルがインプレーでない場合(第 3.12 条)で、プレーヤーがサービスとレシーブのために位置につくまでの間に限り、プレーヤーはマッチ中、アドバイスを受けることができる。
- 4.5.2 プレーヤーは、第 4.2 項のインターバルを除き、主審の許可なく、マッチ中にコートを離れてはならない。もしそのような行為をした場合は、遅延行為とみなされる。

### 4-6. 負傷と体調不良に関して

- 4.6.1 試合中の負傷や体調不良による交代は認めない。

### 4-7. 不正行為

- 4.7.1 プレーヤーは次の行為をしてはならない。
  - 4.7.1.1 プレーを故意に遅らせたり中断したりすること
  - 4.7.1.2 エアシャトルのスピードや飛び方を変えるために、故意にエアシャトルに手を加えたり破損したりすること
  - 4.7.1.3 相手に対して下品で無礼であるいは不適切な態度、言動
  - 4.7.1.4 エアバドミントンの競技規則を越えた不品行または不快な行動

### 4-8. 違反に対する処置

- 4.8.1 主審は、第 4.4.1 条、第 4.5.2 条、または第 4.7.1 条のいかなる違反に対しても、次の処理を取る。
  - 4.8.1.1 違反したサイドに警告をする
  - 4.8.1.2 一度警告を受けた後、再び違反した場合は、そのサイドをフォルトにする
  - 4.8.1.3 目に余る振舞い、執拗な違反については、その違反したサイドをフォルトとする
- 4.8.2 フォルト(第 4.8.1.2 項または第 4.8.1.3 項)に関する違反については、主審はフォルトを宣した後、直ちにレフェリー(競技役員長)に報告する。レフェリー(競技役員長)は違反したサイドをそのマッチから失格させることができる。



## 競技役員

### 5. 審判員の責務と処置すべき訴え

- 5.1 レフェリー(競技役員長)は、大会にかかわる全般を総括的に管理する。
- 5.2 主審は、そのマッチ、コートならびにその周辺の直接関係するものを管理する。主審にはレフェリー(競技役員長)への報告の義務がある。
- 5.3 サービスジャッジは、サーバーによるサービスフォルトとトリプルスでの連続リターンフォルトがなされたとき、それをコールする。
- 5.4 線審は、担当ラインについてエアシャトルが「イン」か「アウト」かを判定する。
- 5.5 ただし、審判員の判定において、線審が明らかに間違ったコールをしたと確信する場合には、線審の判定を変更することができる。
- 5.6 主審は次のことを行う。
  - 5.6.1 個人種目競技規則に従い、フォルトまたはレットが起きたときはこれをコールすること
  - 5.6.2 次のサービスがなされる前に出された疑問点に関する訴えについて決定をする
  - 5.6.3 必要に応じてトリプルマッチのフォルトをコールする
  - 5.6.4 マッチの進行をプレーヤーと観客に確実に知らせる
  - 5.6.5 レフェリー(競技役員長)と協議してサービスジャッジまたは線審を任命または変更することができる
  - 5.6.6 他の審判員が任命されていないときは、それらの任務を遂行するための手配をする
  - 5.6.7 任命された審判員が判定できなかった場合は、その審判員の任務を遂行するか、レットにする
  - 5.6.8 第4条に関連するすべての事項を記録し、レフェリー(競技役員長)に報告する
  - 5.6.9 競技規則に関係する訴えに限り、主審が判断できないものは、レフェリー(競技役員長)に確認する。[ただし、このような訴えは、次のサービスがなされる前、または、マッチの終わりであれば訴えるサイドがコートを離れる前にしなければならない]
- 5.7 サービスジャッジは次のことを行う
  - 5.7.1 図1に示すように、主審の反対側のポスト近くのコートの外側で、審判の方を向いて立つ。
  - 5.7.2 サーバーによってサービスフォルトがなされたとき、これをコールする(第3.2.1.3項～第3.2.1.10項)
  - 5.7.3 トリプルマッチで連続してリターンをした場合、フォルトをコールする(第3.10.3.6項)
- 5.8 線審(ラインジャッジ)は次のことを行う。
  - 5.8.1 図1に示すように各審判員の右側に最も近いコートのコーナーに、コーナーから1～2メートル離れた対角線上に立つ
  - 5.8.2 担当ラインについてエアシャトルが“イン”か“アウト”かを判定する
  - 5.8.3 後方のバウンダリーラインと自陣側のサイドラインを担当する



図1：サービスエリアとレシービングエリア

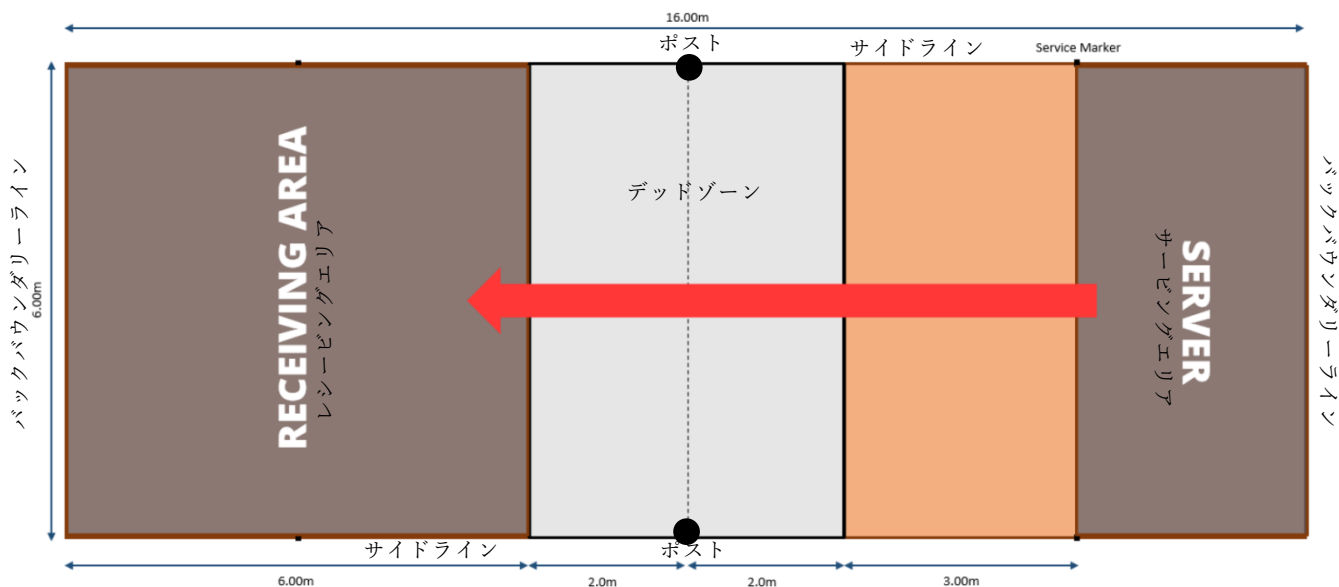


図 2 関係者の所在地

